no.560
1998年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1998

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18―2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「8号営業」の基本問題置き去りに

警察庁が風営法改正案骨子発表

年少者が入場できる「ダンス教授所」は今回の法改正で風俗営業から除外の予定

「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」（風営法）改正案の骨子を、警察庁がまとめ「法律案の概要」（**左に全文**）として二月十二日に発表した。警察庁・生活安全局の下に設けられた「時代の変化に対応した風俗行政の在り方に関する研究会」のまとめた提言（本紙第557号、第558号参照）に基づき、法改正案の骨子として明らかにしたもので、三月上旬にも法改正案を閣議に提出、今国会での成立と九九年春の施行をめざしている。

今回の法改正案は、ゲーム機設置営業を「八号」の風俗営業として取り込んだ八四年の大改正以来の内容で、許可の必要な風俗営業に対する規制の緩和、許可および届出営業に伴って行なわれる売春事犯に関する規制の強化、いわゆる「無店舗型の性風俗に関連する営業」についての規制の新設、と大きく三点にわたっている。

一―八号の風俗営業のうち、「四号営業」（ダンスホール等）は九六年末現在二千百三十五ヵ所あるが、そのうち「少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれがないものとして施行規則第二十七条に定める基準に適合するもの」は「ダンス教授所」となっており、法改正案では風俗営業から除外されることになっている。

「ダンス教授所」は風営法第十八条、第二十二条第四項などで、「八号営業」と合わせ「ダンス教授所等」となっており、風俗営業のうち十八歳未満の者が営業所に客として立ち入らせることができる営業（よく「八号営業」が風俗営業で唯一の未成年者が入場できる営業と言われているが、これは明らかに間違い）。

警察庁・風俗行政研究会のまとめた「提言」の資料では、「四号営業」での法令違反件数は五九―六八年に二百五十九件もあったのが、六九―七八年は百件、七九―八八年は二十二件、八九―九六年は三件と減少、「極めて低い水準にある」と見ている。

では「ダンス教授所」と同様、未成年者が客として立ち入ることのできる「八号営業」の場合、法令違反件数は単独では発表されておらず（一―八号の合計数、七―八号の合計数なら発表されているが）、また最も問題となる「遊技機使用による賭博事犯」（九六年は二百六十一件）についても、ゲーミング機器設置店かそうでない遊技場かについてのデータが示されていない――など調査研究の不備が目立つ。

今回の法改正のスタンスは、「不必要、あるいは過重ないしは自律に委ねることが可能と判断されるものについては、緩和、あるいは撤廃していくのは当然」（「提言」から）というものであるだけに、「八号営業」への規制撤廃が見送られつつあることは悲劇的な事態と言えよう。

新設される認定営業制で設備変更は事後届出制に

新たに設けられる「認定営業制度」は、風営法をよく遵守したと認められる風俗営業者に対して行なわれるもので、認定された優良風俗営業者については、法第九条の営業所の構造・設備の変更について事前承認が必要だが、事後の届出で済ませることができるようにするもの。この意味の「認可証」があっても、風俗営業であることに変化はない。

地域規制の一部緩和は、地震、火災などにより営業所が滅失した場合に、特例として許可を回復させることができるというもの。これまでの制度ではあまりにも過酷だったとの認識によるものだが、風俗営業の有用さと危険性のバランスをどう評価しているかがむしろ問題とも見られている。

営業時間の規制を夜間一時間ほど延長させるとの一部緩和については、現在なお検討中とされており、法案にどう盛り込まれるかは不明。「提言」では、国民生活の変化に伴い、生活時間帯の夜間へのシフトが一層進行していることを根拠に、法令（政令、条例を含む）で「地域や業種の種別に」その基準を設けてはどうか、としている。しかし「八号営業」に限って言えば、AOUは景気対策として施行条例に基づく特例の日を（土、日曜の前日などに拡大して）増やすことを求めており、目的や方法がかけ離れていると見なされている。

風俗営業の許可を得て営業している法人が合併した場合、存続法人が継承する限りは問題ないが、新設法人とする際にも継承できるようにする。これはこれまで明文化されなかった点であるが、八四年の改正で個人営業の場合の相続制度を導入したため、新たな問題点となっていた。警察許可制で許可を継承させることには疑問点が残されている。現行の風俗営業行政にはさまざまな問題点があるが、今回の法改正案はそのごく一部を手直しするにすぎず、「不必要な」規制が数多く残されるもようだ。

新設される「無店舗型の性風俗に関連する営業」のうち、派遣型の性的サービス提供営業と有害ビデオ等通信販売営業は、客が立ち入る店舗がないという違いがあるだけで、風俗関連営業と同じカテゴリーに該当すると見られている。三つ目のインターネット規制は検討中となっているものの、国内のプロバイダーを届出制にし、年少者に利用させないと定めたところで、年少者が利用して有害とされる映像を見るのは防げないとされている。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律の一部を改正する法律案の概要

（▒部分は引き続き検討中）

1　風俗営業に関する規制の緩和

(1)規制対象の見直し

設備を設けて客にダンスをさせる営業のうち、一定の要件に該当するダンス教授営業を風俗営業から除外することとする。

(2)認定営業制度の新設

この法律の規定の遵守状況に関する一定の基準に該当する旨の公安委員会の認定を受けた風俗営業者については、営業所の構造・設備の変更の事前承認を事後の届出で足りること、風俗営業許可証に替えて認可証を掲示させること等とすることとする。

(3)地域規制の緩和

風俗営業の許可の特例として、地震、火災等による営業所の滅失の場合における制限地域内の設置を認めることができることとする。

(4)営業時間の規制の緩和

条例で定める特定の地域においては、午前零時以降一定の時間まで営業することができることとする。

(5)その他

ア　法人の合併の場合における地位の承継を認めることとする。

イ　正当な理由がある場合は、許可を受けてから6月以上営業を開始せず、又は6月以上営業を休止しても、許可の取消しの対象としないこととする。

2　営業に関して行われる売春事犯の防止

(1)許可の欠格事由の追加

公安委員会は、不法就労助長罪を犯して1年未満の懲役等に処せられ5年を経過しない者に風俗営業の許可をしてはならないこととする。

(2)営業者の禁止行為・遵守事項の強化

風俗営業者、性風俗に関連する営業者等又はこれらの者にその従業者を派遣して接客業務に就かせる営業を営む者に関し、従業者に対して売春をすることをそそのかしてはならないことを禁止行為として定め、営業に関して行われる売春事犯を防止するために必要な事項を遵守事項として定めることとする。

3　無店舗型の性風俗に関連する営業に対する規制の新設

(1)規制対象

無店舗型の性風俗に関連する営業とは、次のいずれかに該当する営業をいうものとする。

ア　派遣型の性的サービス提供営業（いわゆる派遣型ファッション・ヘルス営業）

人の住居等において、異性の客の性的好奇心に応じてその客に接触する役務を提供する営業で、電話等による申込みを受けて当該役務を行う者を派遣するもの

イ　有害ビデオ等通信販売営業

性的好奇心をそそるビデオテープ等の販売・貸付けを電話等による申込みを受けて行う営業で、当該販売又は貸付を当該物品を配達し、又は配達させることにより行うもの

ウ　インターネット利用の有害画像通信営業

専ら、性的好奇心をそそるため衣服を脱いだ人の姿態の映像を電気通信設備を用いて客に伝達することにより見せる営業

(2)届出制

(1)の営業を営もうとする者は、その住所地を管轄する公安委員会に所定の事項を記載した届出書を提出しなければならないこととする。

(3)年少者保護のための規制

(1)の営業を営む者は18歳未満の者を客としてはならず、(1)ア及びイの営業を営む者は18歳未満の者を客に接する業務に従事させてはならないこととする。

(4)広告・宣伝の規制

(1)の営業を営む者はその営業につき、特定の地域において、又は所定の方法で、広告又は宣伝をしてはならないこととする。

(5)プロバイダーに対する規制

プロバイダーは、(1)ウの営業者がわいせつな映像を見せることがないように努めなければならない等とすることとする。

4　店舗型の性風俗に関連する営業に対する規制の強化

店舗型の性風俗に関連する営業を営む者の行う広告又は宣伝に関し、無店舗型の営業と同様の規制を課することとする。

5　その他

その他所要の規定を整備する。

セガ社家庭用とCSKグループ

MS社と提携して挑戦

新年会で大川会長、中山副会長ら挨拶

ＣＳＫグループとセガ社家庭用部門による「新春講演会」が一月二十三日、東京・品川の新高輪プリンスホテルで開催され、セガ関係約百名を含む二千三百人が招待された。昨年までのセガ社賀詞交歓会を二分割、家庭用がＣＳＫグループと共同開催したもの。

ＣＳＫグループの大川功代表による冒頭挨拶、野村総研主席研究員のリチャード・クー氏、作家渡辺淳一氏による講演、そして懇親会という構成になっている。

大川代表は挨拶で「米国が掲げる科学技術政策の核にインフォメーション・テクノロジー（ＩＴ）があり、具体的には①大規模ネットワークと人間中心のシステムを作るというコンピュータ・インフォメーション＆コミュニケーション（ＣＩＣ）、②現行のインターネットのスピードを百～千倍に引き上げるというネクストジェネレーション・インターネット（ＮＧＩ）、③すべて自由貿易地域となる電子商取引（ＥＣ）で構成されている。[illegible]

[illegible]

セガ社の中山隼雄次期副会長は、「セガの評価はＣＳで決まる。ＡＲで世界一だが、ＣＳで勝って[illegible]

った。

懇親会では森進一の歌謡ショー、大川会長、佐ノ山親方（元大関小錦）のカラオケなどアトラクションもあり、にぎやかなものとなった。会場にはセガ社、ＣＳＫグループの製品も展示された。

大川 功会長

福島吉治ＣＳＫ社長

リチャード・クー氏

渡辺淳一氏

（左から）セガ社中山隼雄次期副会長、入交昭一郎社長

業務用カラオケの

ＴＭが和議申請

市場競争の激化ひびく

民間の信用調査機関[illegible]によると、ティーエム㈱（大阪市都島区、[illegible]）は二月二十六日大阪地裁に和議開始を申請、三十日に保全命令を受けた。負債総額は二百六十億円。

七四年に設立されたカラオケ機器メーカー。[illegible]業務用カラオケのテープ販売からレーザーディスク[illegible]独自の通信カラオケを開発したが、この分野の競争は激化していた。[illegible]

セガ社ＣＧ視点 特許など公報に

セガ社のＣＧドライブゲーム視点切り替えに関する特許は十二月八日付で、また競争ゲームの自由走行制御装置に関する二番目の特許は十二月二十四日付で、それぞれ特許公報に掲載された。

現行特許法に基づき、異議申し立てはこの特許公報掲載日から六ヵ月以内にできることになる（本紙第552号参照）。

特許・実用新案 出願公告・公開（1月17日～31日）

名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

一月一九日＝「射的ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2698129、63-289671。「シューティングゲーム装置」、同、2698325、6-253013。「オリンピアゲームマシン」、片岡一雄（大阪）、2698602、63-97672。「相性占い装置」、カシオ計算機㈱（東京）、2698826、4-349427。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、2700078、3-129306。「メダル貸出機」、サミー㈱（東京）、共和技研㈱（埼玉）、2700079、8-36556。

一月二十六日＝「電子ゲーム及びその実現方法」、AT&T社（米国）、2702858、4-262736。「遊技機」、㈱ソフィア（群馬）、2704255、61-114367。「ゲーム機械用ステアリング装置」、㈱タイトー（東京）、2704642、63-249135。「ゲーム機械用のステアリング装置」、同、2704647、63-267166。

一月二十八日＝「移動ゲーム装置」、㈱エムエスシー（東京）、2706892、5-232342。

実用新案登録（旧）

一月一九日＝「対戦型ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2559765、9-3366。

一月二十一日＝「的叩き遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2560024、4-27077。「電子ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、2560433、8-10810。

一月二十六日＝「動揺装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2560693、4-34742。「揺動遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2560930、2-16136。「クレーンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、2560973、4-26705。

登録実用新案

一月二十三日＝「ホッパー装置」、㈱北斗（群馬）、3045146(評)。

特許出願公開

一月二十日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、10-15154。「コインシュート」、㈱北斗（群馬）、10-15155。「遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、10-15156。「プッシャーゲーム機」、㈱イーグル（東京）、10-15237。「テレビ型カードゲーム遊戯装置」、同、10-15247(請)。「ゲーム装置」、㈲ズック（東京）、10-15238。「展示装置及びこの識別装置、入力装置、質問装置並びに出力装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-15239。「3次元画像を表示するビデオゲーム装置及びこれに使用されるゲームプログラムを記憶した媒体」、同、10-15242。「遊戯装置及びその昇降機」、同、10-15248。「落下遊戯装置」、同、10-15249。「ゲーム装置」、同、10-15250。「乗り物遊戯装置」、同、10-15251。「ゲームシステムおよびゲーム用車両」、同、10-15252。「遊園地用乗り物」、同、10-15253。「ゲーム用通電警報装置」、全国朝日放送㈱（東京）、10-15240(請)。「会話型テレビゲーム装置及び情報記録媒体」、パイオニア㈱（東京）、パイオニアエル・ディー・シー㈱（東京）、10-15243。「多機能の周辺処理サブシステムを備えた高性能／低価格のビデオゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、10-15244。「データ伝送装置、ビデオゲーム機」、国際電気㈱（東京）、10-15245。「テレビゲーム機」、日本電気㈱（東京）、10-15246(請)。

一月二十七日＝「景品獲得ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、10-24170。「ゲーム機」、㈱アムテックス（群馬）、10-24171。同、10-24172。

第3回アジアAMショー

上海での現地調査実施

AM機のみ出品可能、原則的に持ち帰り

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は、上海で開催する予定の第三回アジアAMショーに出展する意向があるかどうかを問う文書を、二月五日付で会員に送付した。

JAMMAでは第四十四回理事会（本紙第558号参照）で今年のアジアAMショーの開催地を上海と決め、これを受けて事務局が事前調査のため一月十九—二十二日、上海を訪問、その結果をまとめた「現地調査報告書」とともに会員に送付した。

事務局では「開催準備の着手に当たり、早急に出展規模をまとめ事業規模の把握、会場確保を行ない事業計画を策定する必要がある。その参考とするため、あらかじめ会員の出展の意向を聞いておきたい」としている。

現地調査報告書によると、調査団はセガ社の小形武徳副社長を団長とし、JAMMAの高橋和治専務、ナムコの田井利明課長の三人で、このほか通訳一名と設営業者のピコ・インターナショナル二名が同行。現地で中国文化部の下部組織で展示会や娯楽事業を行なっている華瀚（ファーファン）国際文化発展公司を中心に、上海市の関連部門などの担当者と会い、展示会場三ヵ所を視察した。

その結果、事務局がまとめた「開催要領」（案）では、会期は十二月四—六日、会場は上海市中心部にある上海展覧中心（約三千五百平方メートルを使用）で、百五十小間を予定。主催はJAMMAとファーファン国際文化発展公司（セガ社の提携先でもある）の共同となっており、ショーに関する一切の業務はファーファン社に全面委託する。

事務局では「会場は立地、面積、交通の便を、また会期は会場の空き状況などを考慮して選び、仮押さえをしている。第四十五回理事会（二月十七日）で決定すれば正式に予約する。また出展料については、輸送費、通関費を含まず一小間四十万円程度と考えている」としている。

出品物については制限があり、報告書によると出品できないものは①パチンコ、スロットマシン、競馬レースなどのメダルゲーム機、②セクシー、ヌードビデオ（水着を着ていればよい）、③日中戦争など政治的な内容のもの、④残酷もの、格闘技などで赤い血の出るような極端なシーンのあるもの——としており、通常のTVゲーム機や景品提供機、キャラクターもの、プリクラ、フリッパー、リデムプション機などは出品できることになっている。

しかし中国政府は九六年十一月、賭博営業を取り締まるため同報告書の出品できない四項目のほか、リデムプションゲーム機も含め禁止する通達を出しており、出品できない機種の内容には不明な点もある。

また出品物についてはすべて持ち帰ることを原則としている。現地で売却してもよいが、この場合は販売価格に三〇％の関税と、さらに関税を含めた額に一七％のVAT（付加価値税）がかかる。従って百万円の機械の場合、購入者は約五十二万円も上乗せして購入することになる。ただし今年二月から中国では、中古品の輸入は禁止しているとのこと。

なお調査団一行は上海のJETRO事務所にも立ち寄り情報を収集しているが、展示会を開催してみないと分からない点も多いようだ。

会場への入場は従来どおり無料（入場券のみ配布）としているが、来場者の対象やショーの位置づけなどを含む基本的なコンセプトについては不明確なままとなっている。

東京ゲームショウ

8ホールに拡大

CESA大賞は4月表彰に

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正社長）は通算四回目の展示イベント、「東京ゲームショウ98春」（三月二十—二十二日、幕張メッセ）が、過去最大規模になることを明らかにした。八十九社が千三百二十七小間に出展し、幕張メッセの一—八ホール（約五万四千平方メートル）を使用する。

これに㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントが特別協賛し、㈱セガ・エンタープライゼスが協賛、さらにマイクロソフト㈱が協力。今回初めてPCゲームコーナーを設けることになった。

昨年スタートした「CESA大賞」については一月二十三日、ノミネート作品として五十四タイトルが決まった。二月二十日から三月三十日までの間に、一般ユーザーからの投票を受け付けるほか、「東京ゲームショウ98春」会場で最終投票を受け付けて集計。決定した受賞作に対して、四月三日に表彰式を行なうことになっている。

「東京ゲームショウ'98春」のポスターから

JOU、通常総会

優良機8社表彰

共同購入事業は軌道に

日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU、事務局東京、松本昭夫理事長、組合員二十二社）は二月三日、熱海の後楽園ホテルで第二十五回通常総会を開き、予決算案などを承認するとともに、恒例の「年間優秀機メーカー表彰」を行なった。組合員は委任十社を含む十九社が出席した。

松本理事長は、「この一年、共同購入事業と教育情報事業を中心に活動した。うち共同購入は昨年四月に再開し十二月末までに約六千万円を扱った。教育情報関係はロケ視察を兼ねた例会、指導員養成講座などの開催により有意義な活動となった」と挨拶した。

九七年度事業報告案、決算案、九八年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業報告では前年度開催した計五回の理事会議事録も添付され、新入組合員としてサンアミューズ㈱が四月、㈱エイチ・シーが九月のそれぞれ理事会で承認され組合員数が二社増えたこと、また共同購入事業部を設け同部事務局を㈱モリタ内に設置し、同社の川合章視常務の担当によりシール自販機の印画紙を中心に売上げを伸ばしたことなどの報告があった。

事業計画では、共同購入事業でTVゲーム基板（仕入れ予算一千万円）とシールなどAM機関連品（同四千万円）を中心に扱うこと、指導員養成講座の開催などを挙げているが、「当業界の環境は昨年よりさらに厳しさが増し予断を許さない」としている。なお共同購入の手数料は、従来のゲーム機五％以内、関連品三％以内という規定を「個々の商品によりその都度取り決める」に変更することを承認した。これは「組合員のメリットを確保するため」との説明があった。

優秀機については、組合員へのアンケートにより次のとおり選んだ。

最優秀機＝タイトー「電車でGO！」。優秀機＝SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ97」、セガ社「バーチャストライカー2」、ナムコ「スタアオーディション」、コナミ「ドラゴンパレス」、カプコン「ヴァンパイアセイヴァー」、バンプレスト「ポケモンボール」、ビデオシステム「対戦麻雀ファイナルロマンスR」。

議事終了後、これらのメーカーに対する表彰が行なわれた。メーカー側からはコメントとともに、AOUエキスポ出品予定機の説明があった。

JOU第25回通常総会で、上は（左から）松本昭夫理事長、最優秀機を受賞したタイトーの林隆本部長

ナムコ、朝日新聞で

遊べる広告開始

まず初めに文字遊びを掲載

ナムコは一月二十四日付朝日新聞（全国版朝刊）に、記事中広告「一文字ちがい。さがしてみません？」という文字遊びを掲載した（上の広告）。九六年十一月以来、同じスペースに企業広告を出してきたが、単に見るだけでなく遊べるものをという趣旨で内容を刷新したもの。原則的に毎月一回提供する。

同社は「人間は遊ぶために生まれてきた」を基本理念のひとつに掲げており、同社の企業姿勢をアピールするにはこうした心暖まる簡単な「遊び」が必要としている。

JAPEA、理事会

総会議案を検討

協和PPの入会承認

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は一月九日、東京・新宿の「龍門」で第八十五回理事会を開き、総会提出議案のうち九八年度事業計画案、役員改選方法の検討などを行なった。

新入会について、協和プレイプロダクツ㈱（本社大阪、野村耕造社長）からの入会申込書を検討、正会員として承認した。

事業計画案については前年度の内容をほぼ踏襲した上で、「昨年よりさらに遊園施設の安全対策の徹底ならびに事故の未然防止の強化を行動目標とする」ことで了承した。

役員改選方法については前回同様、正会員全員の意見をアンケート方式で聞き、その結果を次回理事会（三月二十五日）でまとめ総会に提案することになった。なお総会（第十八回）は六月四日、札幌市内で開催する。

また関西支部は引き続き㈱ジェイ・アール・イーに業務委託することを了承した。

このほか技術委員会で作成中の「シミュレーションマシンの安全基準」案などについての報告、第36回AMショーの概要説明があった。

志摩スペイン村
50億円かけ大規模改造
新アトラクション、パレード、町並みなど

志摩スペイン村のテーマパーク「パルケエスパーニャ」（三重県志摩郡、㈱志摩スペイン村経営）は、開園五周年を迎えるのを機に、総額約五十億円をかけてアトラクションの新設および園内のリニューアルを行ない、今年春オープンすると発表した。

新アトラクションはライブショー形式のエンターテイメント施設「ロストレジェンド・失われた伝説」。これは日本にはこれまでにない大規模な仕掛け、特殊な装置と視覚効果技術を使用したもので、ショーエリアと客席が一体となった演出により、爆発や炎上、洪水などのシーンが展開。ストーリーは地中海に沈んだ伝説の大陸にタイムスリップし、古代文明都市でいろいろな出来事が約十五分間繰り広げられるというもの。敷地面積四千五百平方㍍、収容人数約二千五百人（雨天時約六百人）。同社の企画により㈱電通が制作。演出やデザイン、技術などは米国のテーマパークで実績のあるエリック・バンダイク、ラリー・ネルソン、ケント・ビンハムの三氏をスタッフに招いている。総工費は約三十億円。

またリニューアルは二つあり、一つはパレード「エスパーニャカーニバル」で、特殊効果や装置を駆使しスペイン色を強調したものに約十五億円かけて一新。これも米国からロイ・ルースリンガー、クレア・グラハム、ドン・ハーバーの三氏の専門家を招き、東宝㈱が制作する。

もう一つはスペインの街並みを再現した「サンタクルス通り」を、約四億円かけて現在の二倍の全長二百㍍に拡張し、オリジナルキャラのギャラリーやスペインの伝統工芸館などを設置する。

同パークは九四年四月開園後、二年間は年間三百万人以上の入園者を数えたが、三年目に減少したため九七年春に約七十億円を投じ新遊園施設を導入し盛り返した。今回は二回目の大幅投資となり、前年度三〇%増の三百三十万人の入園者数を見込んでいる。

写真は上下とも志摩スペイン村「ロストレジェンド」のイメージ

デンマークの「レゴ」グループ
幕張にレゴランド計画
英、米に続きドイツと4番目を競い

デンマークの玩具大手メーカー、「レゴ」グループ（本社ビルンド、K・クリスチャンセン社長）は十二月三日、千葉・幕張で子ども向けテーマパーク「レゴランド」を二〇〇二年に開業する計画を進めている、と発表した。このため千葉県などと具体的な協議に入っている。

一九三二年創立された「レゴ」グループは、ブロック玩具のメーカーとして世界三十ヵ国に五十社を擁しており、日本でもレゴジャパン㈱（本社東京都台東区、中村稔社長）がある。一方、デンマークの本社隣接地には「レゴ」によるミニチュアセットなど子ども向けのテーマパーク「レゴランド」が六八年に開設され、今でも年間百四十万人が訪れる人気スポットとなっている（十一月から三月までの冬場は休園）。

この「レゴランド」を原型として、九六年三月英国バークシア州ウィンザーに、「レゴランド・ウィンザー」を開業、年間百三十万人が訪れた。さらに米国カリフォルニア州カールスバッドにも「レゴランド・カールスバッド」を建設中で、これは九九年春開業の予定となっている。

世界で四ヵ所目になる「レゴランド」建設については十八ヵ月に及ぶ調査の結果、日本の幕張とドイツのギュンツブルグの二ヵ所とし、いずれか一方を二〇〇二年開業、もう一方を二〇〇五年までに開業すべく関係者などとの調整を進めることになった。

「レゴランド幕張」（仮称）は、計画によると千葉県から県立幕張海浜公園の一部（約三十万平方㍍）を借り受け、約百八十五億円以上かけて建設。年間（休みなし）で二百万人の入場を見込んでいる。「レゴ」グループでは英米とも同グループ単独で建設を進めてきたが、日本では有力企業とのタイアップが不可欠との考えを持っている。九八年夏ごろ、日本とドイツのいずれを先に開業させるかという見通しが明らかになるもようだ。

任天堂と京セラ
BS放送に参入
セントギガに出資、地元局に

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）と京セラ㈱（本社京都、伊藤謙介社長）は一月二十七日、二〇〇〇年打ち上げ予定の放送衛星BS—4後発機からデジタル放送が行なわれるのに対応して、両社共同で衛星放送ビジネスに参入することで合意した、と発表した。

これは九〇年十一月以来、衛星デジタル音楽放送とデジタル放送を実施してきている衛星デジタル音楽放送㈱（セント・ギガ、本社東京、福田信社長）に資本参加することにより、実現をめざすもの。計画ではセント・ギガの現資本金六十億円を大幅に減資したうえ、約二百億円の増資を実施し、任天堂と京セラが筆頭株主となって関西発信のBS局を発足させることになる。任天堂と京セラはそれぞれ六十億円出資する予定。

任天堂は九三年にセント・ギガの支援要請を受け入れ出資したが、うまく再建できず、またマイクロソフト社らと提携してパソコンユーザーへの衛星ゲーム配信を図ったが失敗した。セント・ギガの累損は九八年三月に約八十九億円ともなるため、大きく改善する必要に迫られていた。

BS—4後継機を利用するデジタル放送の免許を申請し、免許を取得した段階でセント・ギガの資本を再構築する予定。本社も京都に移し、放送は無料、広告収入で賄う方式で計画を進めるとしている。

神奈川県協、設立総会開き
任意団体で再開
旧協同組合は正式に解散

神奈川県アミューズメント施設営業者協は昨年十月総会で解散を決議した後、新協会設立への準備を進め、一月二十一日、川崎市内の国際交流センターで「神奈川県アミューズメント施設営業者協会」設立総会を開き、役員選任、協会規約承認などを行ない新協会を正式に発足させた。これに二十一社が出席した。

旧協同組合理事長の村山嘉男氏が挨拶し、「組合は解散手続きを終えて一月二十日付で正式に解散した。協同組合であったために組織率のアップや共同購入に限界があったが、新協会になればこれまで以上に業者が結束でき幅広い活動が展開できる。皆さんの力を借りてこれから大いに発展させていきたい」と述べた。

新協会規約は異議なく承認された。規約によると協会の目的は「AMオペレーション業務の適正化、健全化を促進し当業界発展に資するとともに、会員相互の理解と親睦を深めつつ、その経済的地位の向上を図ること」とし、正会員と賛助会員はいずれも入会金三万円、年会費六万円（二分割で半年ごとに半額徴収）、事業年度は十二月末日までなどとなっている。

なお賛助会員は同県内でロケを運営していない業者を対象としているが、会費を正会員と同額とし総会での議決権もある。従って同協会では「賛助会員は名目だけのことで、実質的には正会員と同等の扱いとなる」としている。新協会は正会員二十社、賛助会員六社の計二十六社で発足した。

役員は出席会員の投票により次のとおり十一名を選任した。

会長＝村山嘉男氏（㈲東横娯楽）。副会長＝谷義雄氏（㈲サン・インターナショナルリミテッド）、中村鉄也氏（㈱ピープル）。理事＝兵井勝氏（㈱マタハリー）、郷原弘薫氏（㈱ナコス）、宮治憲章氏（㈱富士娯楽）、金子紀尚氏（㈲サガミレジャー）、小林恒夫氏（㈱スリーエヌ）、山下顕治氏（㈱あつみ）、三田進氏（㈱三栄）、金沢義信氏（㈱セントラルレジャーシステム）。

新協会事務局は会長会社の東横娯楽内（旧組合と同じ）に設置。ただし三月上旬までは、新協会設立の実務を担当した㈱ナコス内に置かれる。

会長に就任した村山氏は、「旧組合以上に協会活動に力を注ぐとともに、青少年の非行防止、健全育成にも引き続き協力していきたい。また風営法の規制緩和にも積極的に取り組んでいくが、そのためには組織率を上げなければならないので協力を願いたい。会員相互の連携を密にし情報交換を活発にするため、例会を二ヵ月に一回開きたい」と語った。

総会終了後、第一回理事会を開き、活動計画および活動推進のための各種委員会と担当理事などを決め、その内容を三月上旬に開く第一回例会で発表することになった。

なお新協会は旧組合に引き続きAOUに加入する意向をAOU事務局に通知しているが、正式な加入手続きはしていないとのこと。

神奈川県協設立総会で、上の写真中央は村山嘉男会長、左は谷義雄副会長、右は中村鉄也副会長、下は会議のようす

新宿ジョイポリスに ワイルドリバー

新アトラクションとして導入

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）はこのほど、新アトラクション「ワイルドリバー」を開発、東京の同社ATP「新宿ジョイポリス」に二月二十七日設置すると発表した。

これは十二人乗りの大型映像シミュレーターで、ボートでの激流下りをテーマとしたもの。同パークのアトラクションはこれで十種類となる。

利用者がボートに乗り込むと前方の扉が開き、暗闇の洞窟（暗室）の中へとボートが前進。前方スクリーンに洞窟を抜けて進む映像に続いて激流シーンが映し出され、高低差千メートルの滝やジャングル、岩場などを猛スピードで進んでいく。映像はCG画像で、百八十インチ三画面分の大スクリーンに連続映像で映し出される。

十二人乗りボートは自走式六軸油圧駆動方式により、映像に合わせて最大十七度の傾斜角度で揺動する。サラウンドシステムの音響や風の演出などで雰囲気を盛り上げる。所要時間約四分。利用料金七百円。身長百十センチ以上の利用者制限がある。

同パークでは「ワイルドリバー」新設の記念イベント「スプリングカーニバル」を、三月七日—四月十二日実施する。その内容は、クイズ正解者の中から抽選でニュージーランド旅行などが当たる〝スプリングプレゼントキャンペーン〟、同アトラクション利用者に抽選でアウトドアグッズなどを贈る〝チャンス・オブ・ワイルドリバー〟、特設ステージでのお笑いタレントによるライブ〝お笑いワイルドライブ〟を予定している。

セガ社新アトラクション「ワイルドリバー」のイメージから

SCE「PS」 3千万台を達成

国内では1065万台に

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は二月五日、家庭用「プレイステーション」（PS）の出荷台数が三千万台に達した、と発表した。

「PS」は九四年十二月に国内で発売を開始、九五年九月から米欧でも出荷。これまでに国内で千六十五万台、北米で千七十五万台、欧州で八百六十万台出荷。いずれも32ビット以上機ではトップのシェアを占めるに至っている。

本体出荷は九六年十一月に一千万台に、九七年八月に二千万台に達しており、三千万台までの一千万台には半年しかかかっていない。SCEによると、九七年十二月現在で32ビット機以上で、国内では五七%、北米では五三%、欧州では六五%のシェアを確保した。

なお「PS」用ゲームソフトの生産出荷は、九七年十二月末までに国内で九千万枚、北米で五千九百万枚、欧州で五千万枚の計一億九千九百万枚となっている。

SCEでは九八年三月期の「PS」出荷台数を当初千八百万台と見込んでいたが、千九百三十万台に上方修正した。ソフトを含む「PS」関係売上高は、前年比七割増の六千七百万円になると見られている。

岩手県協、臨時総会 新会長に葛西氏

通常総会前に役員を選出

岩手県アミューズメント施設営業者協会（事務局盛岡市、佐藤義雄会長、会員十社）は二月六日、盛岡市内の岩手ふれあいランドで臨時総会を開き、役員改選の結果、葛西正義副会長を新会長に選任した。同総会には全会員が出席した。

同協会では任期満了に伴う役員改選は、通常総会の前に臨時総会を開いて行なうことになっており、この時に事実上新役員態勢になるが、正式には事業年度変わりの四月一日付就任となる。新役員は次のとおり。

会長＝葛西正義氏（㈱アプロ）。副会長＝（会計）佐藤義雄氏（㈱フェニックス）、早坂竜二氏（セガ社）。監査＝落合康治氏（ナムコ）。

これに伴い事務局は新会長会社内へ四月一日付で移転する。所在地などは次のとおり。

岩手県協・事務局＝西磐井郡平泉町平泉字柳御所一五七、㈱アプロ内、☎（0191）46−5264。

この後意見交換があり、現在の売上げ低下の環境的要因として、若者層での携帯電話の普及、消費税率のアップ、家庭用ゲーム機の普及などを挙げた。さらに「このままでは協会を存続させるのも難しくなるのではないか。解散の方向も含め検討してはどうか」との意見も出されたが、「とりあえず存続させ、状況によっては検討する」ことになった。なお通常総会は四月七日に開く予定。

岡山県協、定例総会 懇親会に担当官

国会議員、県会議員も参加

岡山県アミューズメント施設営業者協会（事務局岡山市、松田次雄会長、会員四十社）は十一月二十八日、岡山市内のホテルサンルートで第十三期定例総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には二十三社が出席した。

新入会員として㈱ゼムスと㈲山本企画の二社を紹介。またアミューズメントマリオとプレイランドテアトルの二社の退会が報告された。

第十三期事業報告案、決算案、十四期事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、業界外の団体への参画、県内全業者の協会加入の実現、景品上限価格の厳守（互いのプラスにならない価格破壊競争をしない）、各種イベントへの参加、香川県協との交流会開催、青少年対策への協力──などとなっている。

総会終了後は懇親会が開かれ、来ひんとして県警生活安全部の青江安夫参事官、練尾全保次長、遠藤勇助課長補佐、AOUの入江昭造会長ほか国会議員や同協会顧問の県会議員ら計十四名が参加した。

セガ社「バーチャロン」 直営店通じ予選

3月29日、東京で全国大会

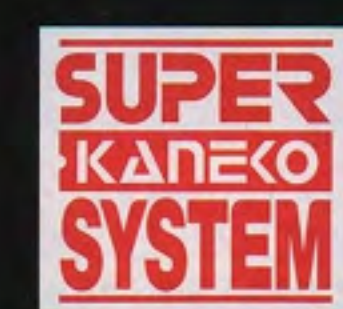
セガ社は業務用CG対戦ゲーム機「電脳戦機バーチャロン」のゲーム大会を、全国の直営店を通じて進めており、三月二十九日には予選を勝ち抜いた全国大会を開く予定となっている。

直営店予選はすでに十二月二十日から開始し、二月十五日と二十二日には全国三十六カ所（いずれも直営店）でエリア大会を開いている。ここから選ばれた六十四名が、三月二十九日、東京の恵比須ガーデンで開かれる決勝大会へ進むことになる。

直営店予選の参加費は二百円となっている。

namco®

「サイバーリード筐体」ご利用のお客様へ

新バージョン対応Ｉ／Ｏボード無料交換についての　お知らせ

平素は当社製品をご愛用いただきまして、まことにありがとうございます。
さて、１９９７年８月末日までにご購入いただきましたサイバーリード筐体はＪＶ規格(新ＪＡＭＭＡ規格)に準拠しておりますが、途中、ＪＶ規格に追加仕様があった関係上、ご使用になる基板によってはコインクレジット処理等において不具合が生じる事が判明致しました。この対応としては新バージョンのＩ／Ｏボードに交換する必要がございます。
つきましてはいち早く皆様に新バージョンにご対応いただきたく、下記の要領におきましてＩ／Ｏボードを 無 料にて交換させていただきますのでお申し込みの程宜しくお願い申し上げます。
（1997年 9月以降にご購入のサイバーリード筐体においては新バージョン対応済です。）
今後ともお引き立ての程、何卒宜しくお願い申し上げます。

記

対　象	１９９７年８月末日以前にご購入の「サイバーリード筐体」
送付パーツ	サイバーリード用　新バージョンＩ／Ｏボード
対象期間	１９９８年３月２４日（火）まで　無　料　にて交換致します。
＊お願い事項	ご希望の方はサイバーリード筐体前面右下に表示されている機器番号をお調べのうえ、ＦＡＸにてお申し込み下さい。

＜お問い合わせ＞　株式会社　ナムコ　販売管理部　販売管理課　担当：今村
電話　０３－３７５６－２３１１（大代表）

＜お申し込み先＞　株式会社　ナムコ　サービス部

ＦＡＸ
東京サービスセンター　０４５－５４７－４００９　　大阪サービスセンター　０６－３３７－９３５２
九州サービススポット　０９２－４１４－７８４７

－－－－－－－－－－－－－－－－ キリトリ －－－－－－－－－－－－－－－－

Ｉ／Ｏボード申込書

お届け先名（貴社名／店舗名）	申込日　　年　　月　　日 担当者名
お届先住所	都・道　府・県　　市・郡　区　　区・町　村 お届先TEL　　（　　）
サイバーリード機器番号	１台目　□□□－□□□　　２台目　□□□－□□□
＊ご依頼元名	ご担当者名　　TEL

「鉄拳３ＰＣＢ」についてのお知らせ

ご好評いただいております「鉄拳３ＰＣＢ」はＪＶ規格（新ＪＡＭＭＡ規格）に準拠しておりますが、途中、ＪＶ規格に追加仕様があった関係上、**下記（1）～（3）**の筐体に組み込みますとコインクレジット処理において不具合が発生しますのでそのままご利用にならないようお願い申し上げます。（注１）
これらの筐体に「鉄拳３ＰＣＢ」を入れて営業される場合は事前に下記の問い合わせ先へご相談いただきますようお願い申し上げます。

記

（１）　前ページの新バージョン対応Ｉ／Ｏボードに交換したサイバーリード筐体
（２）　平成９年９月１日以降にご購入されたサイバーリード筐体
（３）　他社のＪＶ規格筐体

（注１）　平成９年１０月３１日以降にご購入された「鉄拳３ＰＣＢ」につきましては問題ございません。
（但し、Ｉ／Ｏボード交換前のサイバーリード筐体ではゲームができません）

＜お問い合わせ先＞　株式会社　ナムコ　販売管理部　販売管理課　担当：今村
電話　０３－３７５６－２３１１

「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ

本　社		〒146-8655	東京都大田区矢口2-1-21	03（3756）2311（大代）
販売一部	（東京）	〒146-8656	東京都大田区多摩川2-8-5	03（3756）2311（大代）
	（札幌）	〒003-0803	北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2	011（822）5002（代）
	（名古屋）	〒461-0001	愛知県名古屋市東区泉2-24-27	052（933）6305（代）
販売二部	（大阪）	〒564-0053	大阪府吹田市江の木町20-10	06（338）3511（代）
	（福岡）	〒812-0006	福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24	092（474）5605（代）

タカラグループ

春の新作展開く

プライズ、ゲーム機、シール機

㈱タカラ（本社東京、佐藤博久社長）や子会社の㈱タカラアミューズメント（同）などタカラグループ四社は二月四日、東京・浅草の産業貿易センターでプライベートショーを開き、景品を中心にプライズゲーム機やシール機の新作などを披露した。

タカラグループでは相乗効果を高めるため四社合同で毎年二月と七月の二回、商談会を開いており、今回は「九八年春、ゴールデンウィーク商戦グループ商談会」として開催し、玩具やぬいぐるみ、雑貨、プライズマシン用景品、AM機など幅広く展示した。これに玩具流通関係やAM機オペレーターら約千五百人が参集した。

AM機はタカラアミューズメントが展示。うち新作は次のとおり。

「コインドライブ」＝二人用プライズゲーム機。ボタンで打ち出した大きなメダルがベルトコンベア上を転がり下りていき、奥のゴールに入れば得点となる。コンベアが奥から手前へと速度を変えて動いているため、メダルの動きが面白い。三月発売予定で価格未定。

「らくがきプリシール・ポンパF」＝顔写真シールプリント機の新バージョン。オペレーターがオリジナルフレームを作成できるもの。変更用CD－ROM販売。OP価格六万円で二月二十七日発売。これら二機種ともAOUエキスポでも出品した。

玩具や景品などは三－五月発売予定のものを多数紹介した。

タカラグループ展で「コインドライブ」などAM機展示部分のようす

SNKの複合AM施設

熊本市内SCに

コズミックボウルを核に

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は、熊本市内にボウリング場にゲーム場などを併設した複合AM施設「ネオジオボウル熊本」を、二月二十日オープンした。

同ロケは、熊本を中心にSCを展開している㈱ニコニコ堂が同日オープンさせた大型商業施設「クリスタルモールはません」の三階に設置されたもので、総投資額約七億円、年間売上げ額七億円を目標としている。

営業面積は合計約二千七百四十平方㍍。ボウリング場は三十レーン。装置は空間演出を特徴とする米国製「コズミックボウリング」だが、これに同社独自の運営方法と演出を加え同ロケでは「ネオジオハイパーボウリング」と名付けている。ゲーム場は風営八号店で計八十台のAM機を設置。

「ネオジオボウル熊本」があるSC「はません」外観イメージ

このほか十室で最大二十四人収容のカラオケルーム「ネオステージ」、喫茶スペースの「カフェテリア」がある。年中無休。

同社のボウリング場併設AM施設は〝スポーツ&アミューズメント〟をテーマとしており、同ロケは茨城・土浦、横浜、千葉、福井に続いて五店舗目となる。

なお同商業施設「はません」は三階建てで、SCニコニコドーを核に各種専門店が入っている。

論潮　小説「カジノ」

米国ラスベガスの「スターダスト」は、大通りで最初の高層カジノ&ホテルとして五九年に開業し、その派手なネオンと、夜ごと上演される「リド」ショーで有名だったが、大通りに面して巨大なカジノ&ホテルが林立し、派手さを競う今日ではやや目立たなくなった。

その「スターダスト」カジノに七一年から七六年まで勤めたプロのギャンブラーで、カジノ経営に抜群の手腕を示したフランク・レフティ・ローゼンタールとそれを取り巻く驚くべき連中について描いた小説が、ニコラス・ビレッジ著「カジノ」（広瀬順弘訳、ハヤカワ文庫）である。実話に基づく小説で、映画にもなった。今日、ラスベガスのカジノは売上げの八％を州税として徴収するぐらいで、大手企業による明瞭経営となっている（らしい）が、七〇年代までのカジノでは、売上げをごまかし現金（アングラマネーとなる）を作りだす「スキミング」（不正取得）がまかり通っていた――というのも大きな驚きである。カジノ全体がグルになって組織的なスキミングをやっていたと主人公ははっきり語るのである。

定職に就く気のない主人公がカジノに魅せられた理由もふるっている。

「いざ働いてみると、おれはすっかり興をそそられちまった。あんな商売、それまで見たことがなかったからな、客が自分からせっせとカネを差し出してくるなんてね。ただ酒を飲ませて、夢を与えてやりさえしたら、自分から財布を差し出してくるんだから」とかれは語っている（百十三頁）。

ここにはカジノのギャンブルにはまってしまう客の心理が、ある程度的確に示されている。いかさま、ごまかし、つまり一切の不正がないと仮定してギャンブルに金をつぎ込むのは、負けを忘れようとし、勝つことだけを期待する、あさましいばかりの射幸心にほかならない。それでいいという生き方もあれば、そういうことに関心のない生き方もあることに注意を払う必要がある。

AMショーの

宣伝ポスターデザイン募集

JAMMAは、第三十六回AMショー（九月十七－二十日）のポスターデザインの募集要項を、二月十九日発表した。

このポスターは一般公開日（十九－二十日）への来場を促すもので、とくに今回は入場料が半額の千円になる女性と小中学生のファミリー層に強くアピールできるデザインを求めている。

応募はA3版用紙を使い、ショーの名称とテーマを入れて作成、JAMMA事務局へ郵送する。応募締め切り日は三月三十一日。応募作品はショー委員会で審査し、採用作品（一点）の作者に賞金五十万円を贈る。

事務所移転

㈱タナカ企画＝東京都目黒区祐天寺二丁目十五の九、KANEKO－2（2－A）、☎3715－9576、田中美知男社長。

ダイヤテック㈱＝東京都千代田区外神田六丁目五の四、偕楽ビル4F、☎5688－5771、鍋田邦汎社長。

長崎県アミューズメント施設営業者協会＝佐世保市上町一の六、㈲佐世保娯楽特機内、☎（0956）24－3171。

社名変更

バイオックス㈱（旧・ジェイエスエッチ）＝神戸市中央区北長狭通六丁目二の十五、カサベラ花隈、☎（078）382－1226、小西敏之社長。

訂正

前号2めん下の右端の写真説明で「3協会合同新年会で」とあるのは、「セガ社業務用新年会で」の間違いでした。

ゲーム音楽CD 7社12タイトル

セガ社、ナムコ、タイトーなど

業務用TVゲームミュージックを収録した音楽CDのうち、十一―十二月に発売となった主なものは次のとおり。

SNK「月華の剣士」＝キャラボイスとSE中心にオリジナル曲を収録。ポニーキャニオンの"サイトロン1500"シリーズで価格千五百二十九円（税込み、以下同じ）。十二月十七日発売。

カプコン「ストリートファイターⅢ・セカンドインパクト」＝オリジナル全曲とボイスコレクションを収録。従来キャラの音楽は前作ゲームのアレンジ版になっている。同「ポケットファイター」＝キャラ紹介からボイスまで完全収録。いずれも二千五百四十八円で二月十七日発売。

コナミ「とべ！ポリスターズ／トータルバイス」＝両ゲームのオリジナル曲とアレンジ版を計四十五曲収録。同「グラディウス外伝」＝従来シリーズと「外伝」のサウンドトラックをまとめて収録。いずれもコナミ／キングレコードから価格二千二百四十三円で十二月二十二日発売。

彩京「ストライカーズ1945Ⅱ・ストライカーズ1945」＝ポニーキャニオンと新声社の共同製作。価格千八百九十円で十二月二十日発売。

セガ社「バーチャストライカー&バーチャストライカー2」＝オリジナル曲とゲーム画面を収録したエキストラ版。同「ル・マン24」＝エンジン音も収録。いずれもマーベラスから二千三百十円で十一月十九日発売。

タイトー「電車でGO！／サイドバイサイド2」＝まとめて二十三曲収録。同「まじかるで〜と」。ズンタタレコードから各二千五百五十円で十二月二十一日発売。

ナムコ「トーキョーウォーズ」＝ゲーム画面も収録したエキストラ版で価格二千八百五十四円。同「アクアジェット」＝十曲収録。いずれもワンダースピリッツから十一月十九日発売。

タイトー「X2000」ベスト20（1月分）

	前月	タイトル	アーチスト
1	1	White Love	SPEED
2	2	HOWEVER	GLAY
3	3	WHITE BREATH	T.M.Revolution
4	9	CAN YOU CELEBRATE？	安室　奈美恵
5	4	愛されるより　愛したい	KinKi Kids
6	5	硝子の少年	KinKi Kids
7	11	ひだまりの詩	Le Couple
8	8	Love is…	河村　隆一
9	7	Shapes Of Love	Every Little Thing
10	—	promis	広瀬　香美
11	6	幸せな結末	大滝　詠一
12	—	MOTHER	Puffy
13	12	すみれSeptember Love	SHAZNA
14	16	Dreaming I was dream	安室　奈美恵
15	10	Wanderin' Destiny	globe
16	15	ずっと2人で…	GLAY
17	14	Melty Love	SHAZNA
18	—	サヨナラ	岡本　真夜
19	18	BEAT	河村　隆一
20	20	口唇	GLAY

新風営法と同施行条例に基づく　再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの)を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	①学校		②図書館、児童福祉施設等		③病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

サウスタウンに新たな参戦者現る！

その名は、リック・ストラウド＆李香緋（リー・シャンフェイ）。

チャイナタウンのじゃじゃ馬
李　香緋
格闘スタイル：中国拳法全般

リングの白い狼
リック・ストラウド
格闘スタイル：ボクシング

RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2

シリーズ最新作
リアルバウト餓狼伝説2
THE NEWCOMERS
ネオジオに登場!!

※画面写真は開発中のものです。　NEOGEOはSNKの商標です。　© SNK 1998

想像以上に劇的だ。

METAL SLUG 2

究極のグラフィックと抜群のアクション！
メタルスラッグ2
ネオジオから発進!!

爽快アクション シューティング ゲーム

※画面写真は開発中のものです。　NEOGEOはSNKの商標です。　© SNK 1998

侍魂～サムライスピリッツ～好評稼働中!!

侍魂 SAMURAI SPIRITS
侍魂～サムライスピリッツ～
© SNK 1997
HYPER NEOGEO64
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

The Future Is Now
SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売部　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
名古屋販売　〒465-0093　愛知県名古屋市名東区一社3-100　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
福岡販売　〒812-0042　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
高松販売　〒760-0066　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.087(823)3371　FAX.087(823)0920
広島販売　〒731-0138　広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN.　TEL.(81)6-339-5577　FAX.(81)6-338-7175
東京販売部　〒102-0094　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
仙台販売　〒983-0043　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
札幌販売　〒007-0848　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
東京特機事業部　〒102-0094　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2733　FAX.03(3222)7422
大阪特機事業部　〒564-0053　大阪府吹田市江の木町1-6　TEL.06(339)6150　FAX.06(338)9506

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

業務用TVゲームの
暴力、性表現の格付け
米国の3協会が4月実施に向け準備

米国のAMゲーム機関係団体、メーカー／ディストリビューターのAAMA、オペレーターのAMOA、FECオペレーターのIAFECは四月から、業務用TVゲーム機のレイティング（格付け）を実施することになり、これに伴いキャンペーンを開始した。

これは業務用TVゲームの内容を分析し、暴力シーンや性的表現の有無や強弱を表示することによって、影響を受けやすい年少者を保護しようとするもの。表示は全部で次のとおり九種類ある。

①どの年齢層にも影響しないもの、②漫画キャラクターの登場する暴力を含むゲームで、表現が比較的軽微なもの、③同じく強烈なもの、④人間に近いリアルなキャラクターの登場する暴力を含むゲームで、表現が比較的軽微なもの、⑤同じく強烈なもの、⑥性的な表現を含むもので表現が軽微なもの、⑦同じく強烈なもの、⑧卑わいな四文字言葉（例えば「ファック」など）を含むもので、それが軽微なもの、⑨同じく強烈なもの。

ゲーム場に設置されるTVゲーム機に表示することにより、親や保護者が子どもにプレイさせてよいかどうかを判断するのに役立てるとのこと。

キャンペーン用のポスターは、TVゲーム機メーカーを通じてオペレーターに届けられ、ロケーションで貼り出される。このための準備が二月から始まる。

連邦議会上院議員のリーバーマン、コールの両氏がTVゲーム機への規制を提案しているのに対応して、業界側でガイドラインを設けることにより批判をかわすもの。

INDUSTRY ALERT:

GUIDE TO COIN-OPERATED VIDEO GAMES

The following Parental Advisory Disclosure Messages have been established for coin-operated video games to provide consumers with a description of game content.

- The content of this game is appropriate for game players of all ages.
- Contains scenes of violence involving cartoon-like characters in fantasy settings.
- Contains scenes of violence involving cartoon-like characters in fantasy or life-like settings such as martial arts or sports activities.
- Contains scenes involving human-like characters engaged in combative activity.
- Contains selected scenes involving human-like characters engaged in combative activity which may result in pain, injury and/or death to the depicted character.
- Contains sexually suggestive references or material.
- Contains graphic depictions of sexual behavior and/or the human body.
- Contains commonly used four-letter words.
- Contains strong four-letter expletives.

キャンペーン用ポスターから

ウォルトディズニー社
さらに業績上げ
第1・四半期決算を発表

AM業界最大手の米国ウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は一月二十七日、第一・四半期（九七年十—十二月）決算を発表。売上高は前年同期比六%増の六十三億三千九百万ドル、経常利益は九%増の十四億九千二百万ドル、純利益は一八%増の七億五千五百万ドルと好調に伸ばした。

米国では連結決算ベース、四半期（三ヵ月）ごとの決算報告が株式公開企業に義務付けられており、しかも決算期終了後一ヵ月以内に発表というのが少なくない（これほどのレベルにある日本の企業は、ソニーなどごく一部分である）。ウォルトディズニー社はさらに今期から、経営内容を一段と分かりやすく報告する「SFAS128」基準を採用したとのこと。

部門別売上高は、アニメーション映画などクリエイティブ・コンテンツが前年同期比二%増の三十億千五百万ドル、ペイTVなど放送が一〇%増の二十億六千四百万ドル、テーマパーク&リゾートが一〇%増の十二億六千万ドル。また経常利益はそれぞれ五%増の七千万ドル、八%増の五億五百万ドル、二一%増の二億八千七百万ドルとなっている。テーマパーク&リゾート部門の伸びが著しいのは、ディズニーワールドが二十五周記念イベントの終わりにかけ盛り上げたことによる。

ミッドウェー社の
ディロン氏死去
世界的に有名な業界人

ジョー・ディロン氏

米国AMゲーム機業界で最もよく知られている業界人のひとり、ミッドウェーゲームズ社／ウィリアムズ社のジョー・ディロン販売担当副社長が二月十四日の早朝、脳出血のためシカゴのノースウェスト病院で死亡した。五十八歳だった。葬儀は十八日、イリノイ州ウィネチカのカソリック教会で行なわれた。

業界歴三十年以上のベテランで、シーバーグ社を振り出しに、八〇年にウィリアムズ社の販売担当副社長、八七年にバリー・ミッドウェー社に転じて社長、八八年同社がWMSインダストリーズ社に買い取られたのに伴い再び副社長、同年タイトー・アメリカ社社長となったが、九〇年に退任してその後WMS社の下のウィリアムズ／ミッドウェー社副社長となっていた。最も長く勤めたのはウィリアムズ／ミッドウェー社のフリッパー、TVゲーム機の販売部門ということになる。

持ち前の明るさを売りものに、世界中を訪れており、日本の展示会にもよく訪れた。肥満のため心臓病を患い、しばしば手術を受けたことがあるのも有名。

WMS社のニール・ニカストロ社長とジョーの友人たちは口ぐちに、「われわれはだれもがジョーを愛していた」と語った。

映像シミュレーターの
ライドフィルム社がアイワークス社訴え

映像シミュレーター大手の米国アイワークス・エンタテイメント社（カリフォルニア州バーバンク、ロイ・ライト会長兼CEO）は二月六日、米国の映像シミュレーターメーカー、ライドフィルム社（マサチューセッツ州サウスリー、ダグラス・トランブル社長兼CEO）から訴えられていると発表した。

ライドフィルム社はカナダの立体映像ソフトメーカー大手、アイマックス社（オンタリオ州ミシソーガ、ブラッドリー・ウェチスラー会長）の子会社で、十八人乗りの映像シミュレーター「アイマックス・ライドフィルム」などを展開してきている。同社は、アイワークス社とショースキャン社が合併するのは独占禁止法に違反している、としてニューヨークにある連邦地裁に訴訟を起こしたもの。

これについてアイワークス社のロイ・ライト会長は、「大きいフィルム規格の市場を巡ってアイマックス社を相手どって訴えている訴訟が、今年後半にもトライアルへ進むのに際し、同社にとって都合のよい和解条件を探るのが目的のふざけた訴訟だ」と説明している。

アイマックス社は大きなフィルムを使った立体映像ソフトメーカーで、六七年設立。その映像ソフトを使った立体映像シアターは、二十二ヵ国に百五十ヵ所設けられており、さらに七十五ヵ所について予約がある。

米国業務用展
ASI間近かに
ラスベガスでIGBEも

米国AAMAが主催する春の展示会、ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）が三月二十六—二十八日、ラスベガスのサンズ・エキスポセンターで開催される。ASIは元の名称で八四年から二年使用され、八六年から九六年まではACME（アメリカン・コインマシン・エキスポ）となっていた。

TVゲーム機関係の主な出展社は、米国のウィリアムズ／ミッドウェー社、アタリゲームズ社、ITC社、アクレイム社、日系はカプコン、コナミ、ナムコ、SNK、サミーの各子会社とセガ・ゲームワークス社など。

ASIはAM機の展示会だが、ゲーミング機の展示会であるIGBEが少し前の三月二十四—二十六日に、同じサンズ・エキスポセンターで開かれる。業界誌「カジノジャーナル」主催のこのショーとは、二十六日だけ重なることになる。

ADEに対して
APBIも反訴
米国でのプリクラ特許訴訟

アトラスの米国子会社であるアトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE、本社カリフォルニア州アーバイン、桜井大三郎社長）に訴えられている米国のアメリカン・フォトブース社（APBI、本社ワシントンDC郊外、サムエル・アッテンバーグ社長）が、一月二十三日に反訴を連邦地裁に提出した。

反訴はAPBI社がADE社が独占的使用権を持つイメージジウェア社の特許を侵害していない、とするもの。アトラスでは「予想していたもの。当社が勝訴すると確信している」としている。

APBI社はこの訴訟に関してコメントを発表していないもようだ。

International Trade Show

Show	Date
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 11-12
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 12-15
Tokyo Game Show Spring (Chiba, Japan)	Mar. 20-22
Fexpo'98 (Barcelona, Spain)	Mar. 20-22
IGBE'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 24-26
ASI'98 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 26-28
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr.30-May2
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	May 16-18
E3 (Atlanta, U.S.A)	May 28-30
Fun Asia (Jakarta, Indonesia)	Jun. 5-7
TiLE'98 (Strasbourg, France)	Jun.30-Jul.2
Salex'98 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 23-25
China Amusement Expo'98 (Beijing, China)	Jul. 27-30
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TGI'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement & Int'l Theme Park Expo (Singapore)	Aug. 26-28
AMOA'98 (Nashvill, U.S.A)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 3-6
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8

英国ATEI'98
CGゲーム機で続篇もの目立つ
アタリ「カリフォルニアスピード」とガエルコ「ラジカルバイカーズ」注目

ATE INTERNATIONAL
LONDON . JANUARY 27 28 29 1998

ゲーミング機器とAM機の欧州最大の展示会、英国ATEI98（一月二十七—二十九日、ロンドン）には毎年日米のAMゲーム機メーカーがけっこう新製品を披露することで注目されているが、今回は「続篇もの」が多く、新ゲームの少ないことが大きな特徴となった。

ATEIは正式にはアミューズメント・トレーズ・エキジビション・インターナショナルと言い、国際的なAM機器展というイメージを持たれがちであるが、実態はそういうイメージとはかなり遠い。なぜかと言うと、英国で言う「アミューズメント」は「ゲーミング」を含んでいるからで、米国と言葉の意味が異なる点に注意を払う必要がある。

英国では一九六八年のゲーミングアクト（賭博法）が、英国のいわゆるAM業界の基本的ルールとなっている。ロケーションで最も多いのはパブ（酒場）で全体の四分の一を占め、以下シーサイド・アーケード（この場合のアーケードは賭博遊技場という意味になる）、クラブ&カジノ（会員制カジノがある）、シーサイド以外のアーケード、ビンゴホール（もちろん賭博ビンゴである）の四種類で全体の三分の二を占める。

これらに設置される機械の種類別台数は九七年度調査で、多いもの順に①AWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）機が二十一万八千四百台。現金が払い出されるリール式スロットマシン。②プールテーブル（ビリヤード台など）四万八千八百台。③TVゲーム機三万九千七百台（AMが中心だが、クレジット式ゲーミングタイプも含まれている）。④ジュークボックス三万四千六百台。⑤クラブジャックポット機（AWP機より射幸性の高いゲーミング機）三万二千台。⑥ノベルティ（ちょっとした人目を引くアーケードゲーム機）二万五千五百台。⑦キディライド二万二千六百台。⑧SWP（スキル・ウィズ・プライズ）機一万四千六百台。AWP機より技術介入性が強いが、現金を払い出すゲーミング機。⑨フリッパー・ピンボール八千三百台。

こうした英国の遊技機市場はそのままATEIに反映され、出品機器の大部分はAWP機、クラブ機、SWP機などを合わせたゲーミング機器となり、全体の八割近くを占める。もっともこれよりもっとギャンブル要素の強いカジノ用機器のために、ICE（インターナショナル・カジノ・エキスポ）が併催されている。併催にはもうひとつ、巡回遊園業者のためのLPAS（ロンドンパークス&アトラクションズショー）もある。

今回の出展社数は、本体のATEIが二百十一社（うち英国以外が七十六社）、LPASが百十三社（四十九社）、ICEが八十六社（五十六社）で、計四百十社（百八十一社）となっている。会場はロンドン市内のアールズコート2で、併催ショーもここに収まっている。ATEI98は登録入場制であり、今回初めて二万人を越えた。つまり入場者は前年比一一・八%増の二万七十人（うち英国以外は一七・九%増の七千四百十一人）だった。

ATEI98の一部分を占めるAM機関係では、日本、米国、スペインの新ゲームが披露された。米国アタリゲームズ社はCGドライブゲーム機「カリフォルニアスピード」を発表、ミッドウェー社製「NFLブリッツ」なども紹介した。アクレイム・コインオプ社はPCゲームの業務用版を紹介した。スペインのガエルコ社はピザ宅配オートバイレースの「ラジカルバイカーズ」を披露し、注目された。

ナムコ・ヨーロッパ社は「タイムクライシスⅡ」、「ダウンヒルバイカーズ」、「エアガイツ」を披露。セガAMヨーロッパ社／デイスレジャー社は「ハーレーダビッドソン」、「セガラリー2」、「バーチャロン2」など披露した。SNKヨーロッパ社／ジェビン（GEVIN）社は「メタルスラッグⅡ」など披露した。

コナミUK社は「スキーヤーズハイ」、「レーシングジャム」などを披露した。エレクトロコイン社はカプコン「マーベルヒーローズVSカプコンヒーローズ」、ウェッブシステム／テクモ「クールボーダーズACジャム」など紹介した。

レベルアップは確実だが、「タイムクライス」や「セガラリー」など多くの新製品が「2」となっていることに、なにか釈然としないイメージを与えたと言われている。この傾向はAOUエキスポ98に引き継がれた。

右上側はナムコ「タイムクライシスⅡ」。下側はジェビン社の小間でSNK「メタルスラッグⅡ」

右上側はアタリゲームズ社「カリフォルニアスピード」。下側はコナミUK社の小間のようす

左上側はATEI98の会場を入ってすぐのところ。下側は中央付近を上から見たようす

話題のマシン

ネオジオのアクションシューティング

ユーモアを強め

SNKの「メタルスラッグ2」

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、〝ネオジオMVS〟ソフト「メタルスラッグ2」が二月二十三日発売となった。

これは横スクロール画面のアクションシューティングゲームで、前作のバージョンアップ版。選べるキャラが女性二人を加え四人になった。コミカルホラーの要素を強め、ミイラ取りが本当にミイラになったり、ユーモアのあるシーンや仕掛け、演出が随所に採り入れられたのが特徴。

八方向レバーと三つのボタンを操作し、ショット、ジャンプ、手投げ弾を駆使し、途中で戦車やメカロボ、ラクダなどの乗物（計四種類）に乗るとキャノン砲や、敵に突っ込んで大爆発を起こしたりする〝メタスラアタック〟が使えるようになる。カセットOP価格九万八千円。

メタルスラッグ 2

F3のパズルゲーム

滑車も使い一新

タイトー「パズルボブル4」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から〝F3パッケージシステム〟のパズルゲーム「パズルボブル4」が、二月二十四日発売となった。

これは下からキャラがボールを打ち上げ、画面上部で同色ボールを揃えて消していくシリーズ四作目。パズル面が前作より五十面増え五百五十面となり、キャラは十人に増え〝バブルン〟以外はすべて新キャラになった。

パズル面はすべて一新され、とくに二つの滑車に通したロープの左右両端にボールが数個くっつき、左右のバランスをとりながら消していくという面はシリーズ初のもの。また風船のように常に上部へ移動しようとする〝反重力ボール〟、対戦時の連鎖などを加えゲームの幅を広げた。カセットOP価格九万八千円、基板とのセットOP価格十六万六千円。

パズルボブル 4

CG「バトルトライスト」

異種格闘の試合

コナミ「レーシングジャム」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CG格闘ゲーム「バトルトライスト」が二月下旬、またCGドライブゲーム「レーシングジャム」のSDX（スーパーデラックス）タイプが十二月末、同ツインタイプが二月二十五日にそれぞれ発売となった。

「バトルトライスト」は、未来のTV番組での異種格闘技による賞金争奪戦で、ステージ（計八種類）クリア時にクリアタイムに応じた賞金と連続技手当などを獲得する。八方向レバーと三つ（キック、パンチ、ガード）のボタンを操作。

キャラは七人と裏キャラ四人がいるが、裏キャラは同機発売後、期限付きで順に出現するという新しい試みを採用。攻防システムでは、敵の側面へ回り込んで攻撃できるエスケープ、敵の攻撃をかわし硬化せず次の攻撃に移れる攻防一体攻撃、上中下段に関係なく防御できる全面ガードなどがある。基板OP価格二十三万八千円。

「レーシングジャム」は「COBRA」基板使用。実在の十八車種から選択し、コースに合わせたエンジンと足回りのセッティングも可能。コースはサーキット、峠道のワインディングロード、タイムアタックのジムカーナコースの三種類（難易度別では計八コース）。八台まで通信レース可能。

SDXは七十インチ湾曲プロジェクター方式でOP価格二百五十八万円、ツインは二十九インチTVモニター使用の2PタイプでOP価格百九十八万円。

バトルトライスト

レーシングジャム（SDX）

レーシングジャム（ツイン）

ウエップのスノボーゲーム

技で速度アップ

テクモから「クールボーダーズ」

㈱ウエップシステム（本社東京、玉手良光社長）開発「クールボーダーズ・アーケードジャム」が、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から一月二十九日発売となった。

これはPSソフト「クールボーダーズ2」をもとに業務用化したもので、テクモが「ギャロップレーサー2」で使ったPS基板を使用。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

キャラを八人から、モードをノーマルとエキスパートからそれぞれ選択。画面では四人のキャラがレースを展開し、一位ゴールで次のステージへと進む。途中でトリックを決めると、その難易度に応じてゲージが増え、スピードアップが可能となる。基板販売でOP価格二十一万八千円。

クールボーダーズ・アーケードジャム

話題のマシン

システム12によるCG格闘ゲーム

自在に動き攻撃

ナムコ／スクウェア「エアガイツ」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、同社と㈱スクウェアの共同開発による〝システム12〟基板使用CG格闘ゲーム「エアガイツ」が三月三日発売となる。

両社ではこれを〝ナムコ・スクウェア・アーケードプロジェクト〟第一弾としている。基本的なゲームソフトはスクウェアの子会社、ドリームファクトリーが開発。

キャラを八人から選び八方向レバーと四つ（上下段攻撃、ガード、必殺技）のボタンを操作。リング内のほか列車上、街角など多彩なステージ内で、高低差や障害物などを利用して自在にキャラを移動させながら戦う。

基本的にレバーだけで間合い調整、側面や背後への回り込みなどが可能で、空中受け身、必殺技回避、投げ技などバリエーション豊富な攻防を展開できる。基板販売でOP価格二十二万三千円。

エアガイツ

セガ社のバラエティーゲーム

勝つと豪華変身

「対戦タントアール・サシっす!!」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から「ST－V」のバラエティーゲーム「対戦タントアール・サシっす!!」が、二月下旬発売となった。

これは対戦形式のミニゲームを一対一の差しで勝負するもので、レバーとボタン一つの簡単な操作でプレイする。

ゲームは絵の具の色を見本の色に合わせるもの、坂でのパン食い競争、落下物をバケツでキャッチするもの、泥棒をハリセンで打つもののほかドライブゲームやガンゲーム、パズルなど計十三種類ある。キャラはポリゴン画像の三等身で、勝つたび持ち金が増えコスチュームが豪華になっていく。負けると貧弱になり、持ち金がなくなると破産しゲーム終了。二人同時プレイ、途中参加も可能。カートリッジOP価格十二万円。

対戦タントアール・サシっす!!

TVシューティングゲーム

得点倍加形式で

カネコの「サイヴァーン」

㈱カネコ（本社東京、金子浩社長）から、「スーパーカネコシステム」のTVシューティングゲーム「サイヴァーン」が二月二十日発売となった。

これは縦画面、縦スクロール形式で、八方向レバーと二つのボタンを操作。Aボタンでショット、押したままで特殊攻撃、Bボタンでボンバーをそれぞれ駆使する。

戦闘機はバランスのとれたレッド、広範囲攻撃に威力を発揮するブルー、素早い動きのグリーンの三種類から選択。機種によって特殊攻撃の内容が異なる。アイテムには、パワーアップ（四段階）、ボンバー（最大八個）、ボーナス得点などがある。またスペシャルウェポンで撃破すると得点が二倍になるなどのフィーチャーがある。五ステージ構成、二周で終了。二人同時プレイ、途中参加も可能。カートリッジOP価格八万八千円。

サイヴァーン

Aウェーブ／エイブル

魚18種類を釣る

CG「シーバスフィッシング」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、㈱エーウェーブ開発「ST－V」ソフト「シーバスフィッシング」が二月二十六日発売となった。

これはパソコンソフトを業務用に移植したもので、CG魚釣りゲーム。八方向レバーと三つのボタンを使用する。

初級か上級のモード、ルアー（六種類）か浮きのどちらを使うかをそれぞれ選択。次に岩場や堤防、砂場、テトラポットなど釣り場を九種類から選び、各エリアで景色を左右へスクロールさせポイントを探す。ボタンでキャスティング、連打でリールを回転（表示）させ巻き取る。魚はスズキのほかクロダイ、メバル、フグなど十八種類。魚をヒットすると、魚と釣り師の動きが交互に映し出され緊張感を高める。なおプレイするたびに朝、夜、天候、風向き、潮流など条件が変化するシステムを採用。基板販売でOP価格十二万円。

シーバスフィッシング

ケイブ開発TVパズル

ボール弾き消す

ジャレコから「魚ポコ」

㈱ケイブ（本社東京、高野健一社長）開発TVパズルゲーム「魚ポコ」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から二月二十三日発売となった。

これは同色ボールを三つ以上揃えて消していくゲームで、レバー一本だけのシンプル操作。

画面左側にある縦レーンの下部にバネが表示され、バネの上にボールが乗っている時、レバーを手前へ倒して離すと、その力に応じた強さでボールがパチンコのように弾かれて右側のボックスに入り下部に積み上がっていく。連鎖消しもできる。消えないボールや爆発するもの、真下のボールを消す潜水艦などのアイテムも出現。全部消すとステージ（三十種類）クリア。基板販売で定価十四万八千円。

魚ポコ

古本屋〈6〉

矢飛圓方

古本を処分する際に古本屋に家まで来て貰うとどうしても一山いくらの値ぶみをされてしまう。

古本屋はそれぞれ癖をもっていて、素手で本を見るだけでは値をつけてはゆかない。丁度スモーカーが他人と話をする際に煙草を手にしていないと間がもたないのと同じような具合かもしれないが、古本屋によっては算盤を片手にしょっちゅう算盤の珠をカチカチと気忙しく動かしていたり、また算盤派に対してもう一方にはメモ帳派がある。メモ帳派の方は片手に小さな手帳を持って、どうしてかボールペンではなくて短くちびた鉛筆でメモ帳にメモをしながら本の山を片づけてゆく。メモ帳を見られることを極度に厭がり、そのメモに要する時間から逆算しても精々○か×ぐらいの記号しか記入出来ていないようだ。いやいや算盤派にしてもメモ帳派にしてもいちいちこまかな数がいれられてはいないのが真相で、どうやら本の山全体を見ながらはじめはごく薄い印象のもとに大雑把な数字をかかげ、後はもう少し本の山の中に掘り出しものがあるかどうかを確かめながら、最初の数字を調整していってるのに過ぎない。

ちなみに天牛新一郎さんは算盤派だったが天地書房の今木さんになるとメモ帳派であり、今や算盤派はごく少数になり、メモ帳派が圧倒的に多くなってしまった。

古本屋がいちばん厭がるのは、単独に一冊の本だけに値をつけることである。本の山を次々と値ぶみをしている時に一冊だけをとりあげ、この本はいくらで買ってくれるかと訊ねると、言を左右にしてその本一冊の値を明らかにしない。したがって古本屋に古本を持ちこむ際にも、一冊だけしか持ってこない客を古本屋の側では非常に苦手にしていて、その一冊を古本屋が今すぐに必要としているものでない限り、その本は買われることはない。

古本屋が今すぐにその古本が必要である場合とは、顧客がその本を探してくれるように古本屋に頼んでいる場合である。偶然にそういうタイミングに出会うと、その古本は所謂相場の値よりも可成高めの値ですぐに引き取られるということになるが、そういうことは千載一遇滅多にあることではない。

Xさんは引き続き照る日も曇る日も雨の日も雪の日も、毎日毎日古本屋に本を運びこむ。やがて澁澤龍彦の本は、家の大きないくつもの本の山の中にも見つからなくなってしまう。ブームというのはおかしいもので、澁澤が売れるということになれば、澁澤龍彦が書いたものだけではなくて翻訳したものもそれ相応に高い値で引きとってくれる。

澁澤の本でXさんがいちばん驚いたのは、グロテスクユーモアで有名なローラン・トポールの見るのも厭な、えも言えぬカストロジーが満載された百頁もない薄っぺらな本（澁澤龍彦訳）、一応非常に薄い紙で作られた箱に入り、ちぎれ易い紙の帯がかかっている、正価二百五十円の本を古本屋に持っていった時のことである。

古本屋の親父さんの機嫌が急によくなり、

「はい、はい、はい、はい」

と、はいを続けざまに四度繰り返し、結構ですといい、

「一万円です」

と言った。

売れ筋と聞いていたから、うまく行けば数千円にはなるかもしれないとごく淡い期待はしていたけれど、真逆一万円までゆくとは思っていなかった。

更に驚いたのは、翌日その古本屋のショウウインドウのもっとも目につきやすい場所に、二万五千円と値をつけられたその本が置かれていたことである。

上には上がある。更に更にXさんを驚かせたのは、その翌日に本を持ちこんだ際にちょっとそのショウウインドウを見たら、その本が売れてしまっていた。

古本屋の親父さんは、あの本は出版されるとすぐにその出版社が倒産して殆んど市場に出ていない、また悪いことには箱の紙が費用を節約するために本紙と同じ薄い紙をホッチキスでとめて作られた粗悪なもので帯にいたってはちょっと触っても切れてしまうようなごく細いものであり、箱への折り返しも殆んどない。私もあの本で、ひとつも傷んでない完全な箱、完全な帯がかかっているのを見たのはあの本がはじめてです、買っていったのは東京の業者ですから最低でも五万ぐらいの値をつけて出すのではないでしょうか、と言っていた。

以前、バブルの時代には、東京の古本屋がしょっちゅう大阪の古書店を覗きにきて、目ぼしい本があればいくら数が多くても全て買ってしまって宅急便で送っていたという。

その当時は朝、店の棚にぎっしり本を詰めこんでおいても夜、店を閉める時には本棚に大きな隙間がそこら中に出来てしまい、仕入れが大変だったそうだ。

サラリーマンが退社してくる時間になると、古本屋の中は場合によってはラッシュアワーの電車の車内のようでした、と古本屋の親父さんはバブルの当時を楽しげに回想している。

それにひきかえ、今は東京の業者でほぼ定期的に大阪の古本屋の棚を見にくる人は一人か二人ぐらいのもので、あの東京の神田の古本屋中の古本屋の名店が揃っている、三茶から一誠堂までの並びの古本屋はほぼ死んでしまっている。あの並びの古本屋の殆んどが本を仕入れる話をきいたことがないという。

Xさんも昨年末、神田のランチョンに座って、窓の向こうに一望の下に見渡せる三茶から一誠堂までの通りを見ながら美味しいビールを楽しんだが、退社時であるのに古本屋に入る客は殆んどいず、非常に侘びしい感じだったそうだ。バブル当時は年末にあの並びの古本屋街を歩けば、持ちきれないほどのカレンダーを次から次へと持たされてうんざりしたものだが、去年の年末にいたっては店でカレンダーをつくったところは一軒もなかったそうだ。冷えきった神田の街を歩きながら、自分の家の巨大な本の山のことを考えると背筋に冷たいものがはしってしまったともいっていた。

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	バーチャストライカー　2（セガ社） Virtua Striker 2 (Sega)	7.76
2	3	闘魂烈伝　3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	6.81
3	4	鉄拳　3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.72
4	1	サムライスピリッツ　～侍魂～（ＳＮＫネオジオ） Samurai Showdown 64 (SNK)	6.23
5	5	私立ジャスティス学園（カプコン） Rival Schools (Capcom)	5.90
6	–	バトライダー（エイティング／ライジング） Batrider (Eighting/Raizing)	5.89
7	7	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.86
8	6	リベログランデ（ナムコ） Libero Grande (Namco)	5.71
9	13	ストライカーズ１９４５　Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	5.42
10	9	ギャロップレーサー　2（テクモ） Gallop Racer 2 (Tecmo)	5.38
11	8	月華の剣士（ＳＮＫネオジオ） Last Blade (SNK)	5.36
12	14	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.29
13	11	スーパーリアル麻雀　Ｐ７（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	5.28
14	12	子育てクイズマイエンジェル　2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	5.17
15	23	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.14
16	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	5.12
17	17	ライデンファイターズ　2（セイブ） Raiden Fighters 2 (Seibu)	5.10
18	21	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.08
19	24	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.05
20	26	ウェディングラプソディ（コナミ） Wedding Rhapsody* (Konami)	5.00
21	10	ゼロガンナー（彩京） Zero Gunner (Psikyo)	4.95
22	16	全日本プロレス（セガ社） Featuring Virtua (Sega)	4.92
23	31	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	4.90
24	19	麻雀学園祭（メイクソフトウェア） Mahjong Campus Festival* (Make Software)	4.89
25	20	プチカラット（タイトーＦ３） Puchi Carat (Taito)	4.88

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア（コナミ） Beatmania (Konami)	8.55
2	3	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	7.78
3	2	ハーレーダビッドソン（セガ社） Harley Davidson & L.A.Riders (Sega)	7.56
4	4	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	7.24
5	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	7.15
6	9	ロストワールド（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	6.86
7	5	電車でＧＯ／（タイトー） Go By Train［Densya de Go!!］(Taito)	6.62
8	10	サイドバイサイド　2（２Ｐ）（タイトー） Side By Side 2 (2P) (Taito)	6.45
9	7	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	6.29
10	8	モトクロスゴー（ナムコ） Motocros Go (Namco)	6.20
11	13	バーチャファイター　3tb（セガ社） Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	5.58
12	11	トーキョーウォーズ（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	5.30
13	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank［Gun Bullet］(Namco)	5.20
14	14	バーチャコップ　2（ＤＸ／Ｓ）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.13
15	15	レイブレーサー（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Rave Racer (2P/SD/DX) (Namco)	5.11

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.00
2	4	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	3.33
3	5	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.24
4	7	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	3.10
5	6	ＮＢＡファーストブレイク（ミッドウェー／タイトー） NBA Fastbreak (Midway/Taito)	3.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	8.56
2	5	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	6.84
3	7	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	6.55
4	1	写してちょ／（タイトー） Diary Shots (Taito)	6.43
5	4	スタアオーディション（ナムコ） Star Audition (Namco)	6.07

英文版業界ニュース

NPA Prepares To Revise Fuei Act

The National Police Agency (NPA) announced on February 13 that they are taking steps to drastically revise the Fuei Act after 14 years. NPA intends to bring the draft revision before the Cabinet council at the beginning of March, with the aim of it being passed around July and becoming law from April 1999. An outline of the draft revision was also announced.

According to it, (1) control on eight types of operations, No. 1 to 8, which are under the police license system as 'fuei' operations, will be partially relaxed; (2) control on 'Fuei' related operations which offer "sex for sale" and require reporting to the police, will be partially reinforced to prevent prostitution; and (3) three types of operations which, although not involving any fixed facilites, will be placed under the police reporting system.

The current 'Fuei' operations are as follows: No. 1 operation covers cabarets, No. 2 operation bars and restaurants, No. 3 operation night clubs, No. 4 operation dance halls and dance schools, No. 5 operation lowly illuminated teahouses, No. 6 operation teahouses with partitioned rooms, No. 7 operation pachinko parlors and mahjong parlors, and No. 8 operation game centers. Since operations No. 1 to No. 6 tend to serve as places for prostitution, they cannot be set up without a police license, and are subjected to various operational restrictions. Similarly, on the ground that operation No. 7 tends to lead to gambling, and operation No. 8 tends to lead to both gambling and juvenile delinquency, they are required to be licensed.

In the current revision of the Fuei Act, only the dance schools among the above-mentioned operations are to be removed from the control. Although operators of Japanese restaurants and Japanese inns serving as a restaurant including "Fuei" operations also have requested that these operations be removed from the coverage of Fuei operation control, their request was rejected on the ground that there were cases – though being only a few – where these restaurants, etc. served as a place for prostitution. There were no requests from game center operator associations for removal from the control, NPA explains.

According to the draft revision, relaxation of regional control will be made so that operation of a shop destroyed by an earthquake or fire can be resumed, and the business hours which are currently prohibited to go beyond 12:00 p.m., can be extended for about an hour. Although the game machine operator associations say that these two points have already been requested, since there are no record that such matters were discussed within the associations, one cannot be sure of the actual situation.

In the category of non-shop business, three types are regarded as problematical. (1) operations where women are despatched to clients' homes; (2) mail-order sales of indecent goods such as porno videos; and (3) providers of pornographic material over the internet. To do either of these businesses, it is required to report to the police and the operator is subject to various restrictions. However, although providers in Japan may be restricted, it is impossible to prevent minors from accessing foreign web sites through the internet and viewing porno images. The police aim seems to be to restrict Japan-based web sites from transmitting pornography.

There are already five types of operations which must be reported to the police, such as Turkish baths which are synonymous with prostitution, which is illegal, and sex-oriented hotels.

In the case of pachinko parlors, which require police licence, it is illegal for any prizes won to be exchanged for cash. However, prize-purchasing holes-in-the-wall are found next to all pachinko parlors and 90% of prize-winning players convert their prizes into cash. Theres is almost no possibility of such irregularities being solved with the current legal revision.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: ampress @ mb.infoweb, ne. jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sega Develops "Naomi" Board

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, has developed a coin-op CG video game system board with a technical level somewhere between the model 2 and model 3, and will ship it in the coming summer at the price of about ¥200,000. Sega has offered the "ST-V" system board based on the 32-bit "Saturn". The CG system board is much more advanced than the "ST-V" and will be designed to encourage more 3rd party software developers.

It is being planned under the code name "Naomi" and its CG capacity is one million polygon/second, or about 20 ~ 30% larger than that of the "ST-V". As the CPU, the SH-4 chips contained in the next round of home use console will be adopted.

As for the "Naomi" system board, although approaches have been made to other coin-op video manufacturers, detailed data is not clear. Sega itself has also made no official announcement, and the person we contacted in charge of PR at Sega also made no comment. On February 18 however, the financial newspaper Nihon Keizai Shimbuh reported it (however, it seems that Nihon Keizai does not know of "Naomi" or "SH-4" chips).

Many Videos Incl. CG Unveiled At AOU Expo

At the "AOU Expo '98" (February 18–19, Makuhari Messe, Chiba), many new video games were introduced side by side with amusement/vending machines like Atlus' "Print Club". However, reflecting the overall drop in consumer spending and the rapid diffusion of home videos, operation income is sharply turning downward at domestic arcades, and it is said that operators cannot afford to buy new games.

Capcom unveiled the CG fighting games "Star Gladiator 2" and "Street Fighter EX2". Jaleco showed the puzzle game "Uo-Poko" developed by Cave. Kaneko exhibited the game "Cyvern".

Konami showed a wide range of video product: the CG ski game "Skier's High", CG gun game "Teraburst", CG fighting game "Battle tryst", CG fishing game "Bass Angler", and CG horse riding game "Dark Horse Legend".

Namco showed new CG games based on its System 23 board – "Downhill Bikers", "Time Crisis II", and "Panic Park" – and also unveiled the CG drive game "Techno Drive", and fighting game "Ehrgeiz"

Nihon System introduced "Guardian Force" developed by Success, "Judge Dredd" developed by Acclaim, and "Esprade" developed by Cave. "Esprade" will be shipped from Atlus.

SNK displayed the game software "Metal Slug 2" and "Real Bout - Fatal Fury 2" for NEO·GEO. Psikyo's "The Fallen Angels" was introduced at Toa Japan's booth.

Sega unveiled "Virtual On 2", "Fighting Vipers 2" and "Sega Rally 2" in the model 3.2 series.

Tecmo introduced Sun Electronics' "Astra Superstars", in addition to "Tecmo World Cup 98".

Taito introduced "Let's Go By Train! 2", "Puzzle Bobble 4", "Popn Pop", and "Psychic Force 2012".

Uep System exhibited the snowboard game "Cool Boarders AC Jam". It is shipped from Tecmo.

Many fishing-themed videos appeared led by Sega's "Get Bass" They were A-Wave's "Sea Bass Fishing" and Takara Amusement "Bass Masters Challenge" in addition to the game from Konami.

On the show floor, Namco's "Panic Park" and Sega's "Virtual On 2" seemed to be particularly popular.

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO
写してちょ!
GM
スプリングバージョン登場!
季節のイベントに合わせてフレームの内容が自動的に変わります
●内蔵のカレンダーが自動的にフレームを交換し、高インカムを持続します。
●それぞれ季節フレームに合わせた「筐体POP」を標準で同梱しています。
3月号 卒業式バージョン
4月号 入学式バージョン
5月号 ゴールデンウイークバージョン
筐体仕様 ●横幅:660mm●奥行:1400mm●高さ:2040mm●重量:118kg(パイプカーテン含む)
待望の第2弾!
大好評発売中!
GM
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
秋田新幹線「こまち」乗り入れ!夢の高速運転が実現!
細部まで徹底的にこだわった超リアルなCGと操作感で話題をさらった、アーケード初の鉄道シュミレーションゲーム「電車でGO!」に続編が登場。その名も「電車でGO! 2 高速編」。今回は、あの秋田新幹線「こまち」が初登場。夢の高速運転が実現しました。
MAX 245km/h
筐体仕様 ●横幅:1043mm●奥行:1620mm●高さ:1975mm●重量:170kg
新仕様で発売中!
ぷれいや～せれくと
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
今回初登場の9人のキャラクターから好きなキャラを選べます。
パズルボブルの真骨頂、新仕様滑車面。左右のバランスを考えて消していかないと、重い方が下に落ちてしまいます。
膨大なパズル面は今回も健在。怒涛の540面が待っています。
君は滑車に勝てるかな?連鎖で相手に泡をふかせろ!
パズルボブル4
PUZZLE BOBBLE 4
TG
近日発売!
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
これまでタイトーのゲームに登場していたキャラクターを選んで、風船を回転・発射し、3つ以上同じ色の風船をくっつけてどんどん風船を割っていきます。連鎖もOK!パズルの要素に加えて、インベーダーゲームのようなシューティングの要素を加えたまったく新しいゲームです。
往年の名キャラ、ここに復活。
POP'N POP
ぽっぷんぽっぷ
TG
株式会社タイトー
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 © TAITO CORP.1998
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。
TAITO HOMEPAGE http:/www.taito.co.jp/
TG販売部/〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL.045-593-7125 FAX.045-593-7143
GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉250 TEL.0462-35-9510 FAX.0462-35-5649
プログラマー、CGデザイナー募集中! 問い合わせ先 TEL.045(593)7100